

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Хрущевская средняя школа»
муниципального образования – Старожиловский муниципальный район
Рязанской области
391180, Рязанская область, Старожиловский район, п. свх им Ленина, ул. Советская, д.16

телефон (49151) 2-64-93 E-mail: hrush_school@mail.ru

«Утверждаю»

Директор МБОУ «Хрущевская средняя школа»

Хромова В.В.

«27» августа 2020 г.

Приказ № 38/к от 27.08.2020

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса

«Мой компьютер»

Уровень общего образования (класс)

основное общее образование – 5-9 классы

Количество часов 35 ч

Учитель – Аникина Ирина Александровна

Программа курса составлена в соответствии Базисным учебным планом, обязательным минимум содержания образования по информатике (уровень А), рекомендуемым Министерством образования Российской Федерации.

Пояснительная записка

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Поэтому в содержании внеурочного курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент на изучении прикладных фундаментальных основ информатики, выработке навыков алгоритмизации, реализовать в полной мере общеобразовательный потенциал этого курса. Внеурочный курс является частью непрерывного курса информатики.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественно-научного мировоззрения.

Цели, на достижение которых направлено изучение информатики в школе, определены исходя из целей общего образования, сформулированных в концепции Федерального государственного стандарта общего образования. Они учитывают необходимость всестороннего развития личности учащихся, освоения знаний, овладения необходимыми умениями, развития познавательных интересов и творческих способностей, воспитания черт личности, ценных для каждого человека и общества в целом.

В настоящей программе учтено, что сегодня в соответствии с новым Федеральным государственным образовательным стандартом начального образования учащиеся к концу начальной школы приобретают ИКТ-компетентность, достаточную для дальнейшего обучения. Далее, в основной школе, начиная с 5 класса, они закрепляют полученные технические навыки и развивают их в рамках применения при изучении всех предметов. Курс информатики, завершающий основную школу, опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Курс внеурочной деятельности «Мой компьютер» в основной школе расширяет ИКТ-компетентность обучающихся в области применения информационных технологий (для работы с векторными и растровыми изображениями, для создания flash-анимации, для освоения издательского дела, для создания web-сайтов).

Рабочая программа курса включает в себя следующие разделы:

- 1) пояснительная записка;
- 2) общая характеристика учебного курса;
- 3) описание места учебного курса в учебном плане;
- 4) личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса;
- 5) содержание учебного курса;
- 6) тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности;
- 7) описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса;
- 8) планируемые результаты изучения учебного курса.

Цели изучения курса в основной школе:

- формирование информационной культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; знакомство с одним из языков web-программирования;
- формирование у учащихся целостного представления о глобальном информационном пространстве;
- создание собственных информационных ресурсов;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами; умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Задачи изучения курса в основной школе:

- систематизировать подходы к изучению информационных технологий;
- сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации;
- дать представление о профессии дизайнера, web-дизайнера;
- сформировать у учащихся знания и умения работать с графической информацией в изучаемых программах; умения разрабатывать и создавать дизайн рассматриваемого объекта;
- сформировать логические связи с другими предметами, входящими в курс основного образования.

С целью предоставления равных возможностей всем ученикам обучение построено на дифференцированном и индивидуальном подходе в изучении предмета. Индивидуальные особенности каждого ученика учитываются при планировании урока.

Программа «Мой компьютер» составлена на модульном принципе. Обучающийся может посещать занятия, начиная с любого года обучения, поскольку содержание состоит из 4 модулей, первый из которых рассчитан на 2 года обучения с 5 по 6 класс (пропедевтический курс), каждый последующий модуль рассчитан на один год с 7 по 9 класс.

В программе предусмотрен резерв (5 часов, по 1 часу в каждом классе с 5 по 9), который планируется использовать для систематизации и обобщения изученного материала по дисциплине за год. В календарно-тематическом планировании фактическая дата может быть скорректирована за счет резерва в связи с: карантинными мероприятиями, активированными днями, курсовой подготовкой педагога без замены уроков, изменениями в расписании, болезнью учителя, выпадением учебных занятий на государственные праздники. При отсутствии данных обстоятельствах часы резерва используются на организацию системного повторения, устранение пробелов в знаниях учащихся.

Общая характеристика курса «Мой компьютер»

Программа внеурочного курса «Мой компьютер» для учащихся основной ступени 5 - 9 классов является расширением предмета «Информатика и ИКТ» предметной области «Математика и информатика». В связи с тем, что данный предмет изучается, начиная с 7 класса, в программу «Мой компьютер» включен пропедевтический материал для учеников 5-6 классов.

Основополагающими принципами построения курса «Мой компьютер» являются: целостность и непрерывность; научность в сочетании с доступностью; практико-ориентированность, метапредметность и межпредметность; концентричность в структуризации материала.

В рамках предмета «Информатика и ИКТ» не рассматривается ни один из разделов данной программы, что позволяет заинтересовать обучающихся для изучения материала курса.

Описание места учебного курса в учебном плане

На изучение курса клуба «Мой компьютер» отводится по 1 часу в неделю с 5 по 9 класс, всего 172 часа в основной школе.

Материал курса «Мой компьютер» не повторяет темы предмета «Информатика и ИКТ» в основной школе; однако некоторые темы расширяет и углубляет, давая возможность учащимся заниматься компьютерным творчеством и исследованием информационных моделей.

В основе внеурочного курса лежит системно-деятельностный подход, который предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества; ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент курса, где развитие личности

- обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и результат образования;
- учет индивидуальных возрастных и интеллектуальных особенностей обучающихся;
- обеспечение преемственности начального общего, основного и среднего (полного) общего образования;
- разнообразие видов деятельности и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности;
- гарантированность достижения планируемых результатов освоения внеурочного курса «Мой компьютер», что и создает основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, умений, компетенций, видов и способов деятельности.

По окончании внеурочного курса «Мой компьютер» к концу 9 класса школьники:

- 1) научатся использовать графические программы для создания графического компьютерного изображения;
- 2) овладеют основами двухмерной компьютерной мультипликации;
- 3) освоят три способа создания печатной продукции;
- 4) овладеют практическими умениями и навыками работы в нестандартных растровом и векторном редакторах;
- 5) освоят технологию создания web-сайта и его размещение в сети Интернет с учетом пользовательских соглашений хостинга;
- 6) приобретут знания о правилах создания предметной и информационной среды и умения применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач;
- 7) приобретут первоначальные знания о профессии дизайнера, web-дизайнера.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса «Мой компьютер»

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов курса «Мой компьютер» по информатике.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

В сфере развития *познавательных универсальных учебных действий* приоритетное внимание уделяется:

- практическому освоению обучающимися основ проектно-исследовательской деятельности;
- развитию стратегий смыслового чтения и работе с информацией;

- практическому освоению методов познания, используемых в различных областях знания и сферах культуры, соответствующего им инструментария и понятийного аппарата, регулярному обращению в учебном процессе к использованию общеучебных умений, знаково-символических средств, широкого спектра логических действий и операций.
- При изучении внеурочного курса «Мой компьютер» обучающиеся усовершенствуют приобретённые на первой ступени навыки работы с информацией и пополняют их. Они смогут работать с текстами, графикой, преобразовывать и интерпретировать содержащуюся в них информацию, в том числе:
- систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;
- выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свёртывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме и в наглядно-символической форме;
- заполнять и дополнять таблицы, схемы, тексты, изображения.

Обучающиеся усовершенствуют навык поиска информации в компьютерных и некомпьютерных источниках информации, приобретут навык формулирования запросов и опыт использования поисковых машин. Они научатся осуществлять поиск информации в Интернете, школьном информационном пространстве, базах данных и на персональном компьютере с использованием поисковых сервисов, строить поисковые запросы в зависимости от цели запроса и анализировать результаты поиска.

Обучающиеся приобретут потребность поиска дополнительной информации для решения учебных задач и самостоятельной познавательной деятельности; освоят эффективные приёмы поиска, организации и хранения информации на персональном компьютере, в информационной среде учреждения и в Интернете; приобретут первичные навыки формирования и организации собственного информационного пространства.

Они усовершенствуют умение передавать информацию в устной форме, сопровождаемой аудиовизуальной поддержкой, и в письменной форме гипермедиа (т. е. сочетания текста, изображения, звука, ссылок между разными информационными компонентами).

Обучающиеся смогут использовать информацию для установления причинно-следственных связей и зависимостей, объяснений и доказательств фактов в различных учебных и практических ситуациях, ситуациях моделирования и проектирования.

Школьники получают возможность научиться строить умозаключения и принимать решения на основе самостоятельно полученной информации, а также освоить опыт критического отношения к получаемой информации на основе её сопоставления с информацией из других источников и с имеющимся жизненным опытом.

Учащиеся научатся:

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;
- обобщать понятия — осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объёмом к понятию с большим объёмом;
- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;

- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;
- основам ознакомительного, изучающего, усваивающего и поискового чтения;
- структурировать тексты, включая умение выделять главное и второстепенное, главную идею текста, выстраивать последовательность описываемых событий;
- работать с метафорами — понимать переносный смысл выражений, понимать и употреблять обороты речи, построенные на скрытом уподоблении, образном сближении слов.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- основам дизайна и web-дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
 - делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации.

Формирование ИКТ-компетентности обучающихся

Учащиеся научатся:

- подключать устройства ИКТ к электрическим и информационным сетям, использовать аккумуляторы;
- соединять устройства ИКТ (блоки компьютера, устройства сетей, принтер, проектор, сканер, измерительные устройства и т. д.) с использованием проводных и беспроводных технологий;
- правильно включать и выключать устройства ИКТ, входить в операционную систему и завершать работу с ней, выполнять базовые действия с экранными объектами (перемещение курсора, выделение, прямое перемещение, запоминание и вырезание);
- осуществлять информационное подключение к локальной сети и глобальной сети Интернет;
- входить в информационную среду образовательного учреждения, в том числе через Интернет, размещать в информационной среде различные информационные объекты;
- выводить информацию на бумагу, правильно обращаться с расходными материалами;
- соблюдать требования техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе с устройствами ИКТ, в частности учитывающие специфику работы с различными экранами;
- осуществлять фиксацию изображений и звуков в ходе процесса обсуждения, проведения эксперимента, природного процесса, фиксацию хода и результатов проектной деятельности;
- учитывать смысл и содержание деятельности при организации фиксации, выделять для фиксации отдельные элементы объектов и процессов, обеспечивать качество фиксации существенных элементов;
- выбирать технические средства ИКТ для фиксации изображений и звуков в соответствии с поставленной целью;
- проводить обработку цифровых фотографий с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, создавать презентации на основе цифровых фотографий;

- проводить обработку цифровых звукозаписей с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, проводить транскрибирование цифровых звукозаписей;
- осуществлять видеосъёмку и проводить монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;
- организовывать сообщения в виде линейного или включающего ссылки представления для самостоятельного просмотра через браузер;
- работать с особыми видами сообщений: диаграммами (алгоритмические, концептуальные, классификационные, организационные, родства и др.), картами (географические, хронологические) и спутниковыми фотографиями, в том числе в системах глобального позиционирования;
- проводить деконструкцию сообщений, выделение в них структуры, элементов и фрагментов;
- использовать при восприятии сообщений внутренние и внешние ссылки;
- формулировать вопросы к сообщению, создавать краткое описание сообщения; цитировать фрагменты сообщения;
- избирательно относиться к информации в окружающем информационном пространстве, отказываться от потребления ненужной информации;
- создавать различные геометрические объекты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;
- создавать цифровые продукты с использованием специализированных компьютерных программ.

Учащиеся получают возможность научиться:

- осознавать и использовать в практической деятельности основные психологические особенности восприятия информации человеком;
- различать творческую и техническую фиксацию звуков и изображений;
- использовать возможности ИКТ в творческой деятельности, связанной с искусством.
- создавать мультипликационные фильмы.

Коммуникация и социальное взаимодействие

Учащиеся научатся:

- осуществлять образовательное взаимодействие в информационном пространстве образовательного учреждения (получение и выполнение заданий, получение комментариев, совершенствование своей работы, формирование портфолио);
- соблюдать нормы информационной культуры, этики и права; с уважением относиться к частной информации и информационным правам других людей.
- формировать собственное информационное пространство: создавать системы папок и размещать в них нужные информационные источники, размещать информацию в Интернете.
- проектировать и организовывать свою индивидуальную и групповую деятельность, организовывать своё время с использованием ИКТ.

Учащиеся получают возможность научиться:

- взаимодействовать с партнёрами с использованием возможностей Интернета (игровое и театральное взаимодействие).

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- смысловое чтение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «графика», «алгоритм», «анимация», «программа», «дизайн», «web-сайт», «издательское дело»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение описывать структуру сайта, используя основы языка HTML;
- умение создавать и редактировать растровые изображения;
- умение создавать и редактировать векторные изображения;
- умение создавать flash-анимацию различными методами;
- умение создавать дизайн и верстку печатного издания;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Содержание курса «Мой компьютер»

5-6 класс (модуль 1)

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 5–6 классах основной школы может быть определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление.

Понятие как форма мышления.

Раздел 2. Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Раздел 3. Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многогранных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Раздел 4. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практика
1	Информация вокруг нас	11	9	2
2	Компьютер	7	2	5
3	Подготовка текстов на компьютере	8	2	6
4	Компьютерная графика	6	1	5
5	Создание мультимедийных объектов	6	1	5
6	Объекты и системы	8	6	2
7	Информационные модели	10	5	5
8	Алгоритмика	10	3	7
9	Резерв	2	0	2
	Итого:	68	29	39

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности

Примерные темы, раскрывающие основное содержание программы, и число часов, отводимых на каждую тему	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
Тема 1. Информация вокруг нас (11 часов)	Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации. Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта. Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат. Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации. Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация	<i>Аналитическая деятельность:</i> • приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; • приводить примеры информационных носителей; • классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; • разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.; • определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию. <i>Практическая деятельность:</i> • кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; • работать с электронной

	информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы. Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.	почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения); • осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку); • сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них; • систематизировать (упорядочивать) файлы и папки; • вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор; • преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений; • решать задачи на переливания, переправы и пр. в соответствующих программных средах.
Тема 2. Компьютер (7 часов)	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер. Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые	<i>Аналитическая деятельность:</i> • выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; • анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; • определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. <i>Практическая деятельность:</i> • выбирать и запускать нужную программу; • работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать

	окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.	меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна); • вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приёмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; • создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; • соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
Тема 3. Подготовка текстов на компьютере (8 часов)	Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.	<i>Аналитическая деятельность:</i> • соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации; • определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. <i>Практическая деятельность:</i> • создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках; • выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; • осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора; • оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его

		начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; • создавать и форматировать списки; • создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.
Тема 4. Компьютерная графика (6 часов)	Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.	<i>Аналитическая деятельность:</i> • выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); • планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; • определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; <i>Практическая деятельность:</i> • использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; • создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.
Тема 5. Создание мультимедийных объектов (6 часов)	Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.	<i>Аналитическая деятельность:</i> • планировать последовательность событий на заданную тему; • подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта. <i>Практическая деятельность:</i> • использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; • создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты,

		звуки, графические изображения.
Тема 6. Объекты и системы (8 часов)	Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда. Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система.	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния; • выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами; • осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации; • приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем. <i>Практическая деятельность:</i> • изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку; • изменять свойства панели задач; • узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними; • упорядочивать информацию в личной папке.
Тема 7. Информационные модели (10 часов)	Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели. Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин.	<i>Аналитическая деятельность:</i> • различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни; • приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т.д. при описании объектов окружающего мира. <i>Практическая деятельность:</i> • создавать словесные модели (описания); • создавать многоуровневые списки;

	Визуализация многорядных данных. Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.	• создавать табличные модели; • создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления; • создавать диаграммы и графики; • создавать схемы, графы, деревья; • создавать графические модели.
Тема 8. Алгоритмика (10 часов)	Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей. Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.). Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др.	<i>Аналитическая деятельность:</i> • приводить примеры формальных и неформальных исполнителей; • придумывать задачи по управлению учебными исполнителями; • выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами. <i>Практическая деятельность:</i> • составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем; • составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителем; • составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем.
Резерв учебного времени в 5–6 классах: 2 часа		

Поурочное планирование

5 класс

№ п/п	Тема занятия
1.	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»

№ п/п	Тема занятия
4.	Управление компьютером. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»
5.	Хранение информации. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»
6.	Передача информации.
7.	Электронная почта. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации
9.	Метод координат.
10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов
11.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»
12.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»
14.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст»
15.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)
16.	Табличное решение логических задач. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 3 и 4)
17.	Разнообразие наглядных форм представления информации
18.	Диаграммы. Практическая работа №10 «Строим диаграммы»
19.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»
20.	Преобразование графических изображений Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»
21.	Создание графических изображений. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»
22.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации
23.	Списки – способ упорядочивания информации. Практическая работа №14 «Создаём списки»
24.	Поиск информации. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»
25.	Кодирование как изменение формы представления информации
26.	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»
27.	Преобразование информации путём рассуждений
28.	Разработка плана действий. Задачи о переправах.
29.	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях
30.	Создание движущихся изображений. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).
31.	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2).
32.	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»
33.	Итоговое тестирование
34.	Резерв учебного времени

6 класс

1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)
5.	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)
6.	Разновидности объекта и их классификация.
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»
8.	Системы объектов. Состав и структура системы Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)
11.	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)
13.	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)
14.	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»
15.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»
16.	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»
17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)

20.	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)
23.	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»
24.	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик
25.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей
26.	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»
27.	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»
28.	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»
29.	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник
30.	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник
31.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник
32.	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»
33-34.	Выполнение и защита итогового проекта.

7 класс. Векторная графика. (Модуль 2)

Назначение программы. Понятие векторной графики. Типы файлов. Предназначение программы. Строение окна программы. Пользовательский интерфейс.

Инструменты программы. Основные приемы рисования. Инструменты рисования. Инструмент Заливка. Настройка макета страницы.

Операции над объектами. Изменение формы объектов. Изменение формы объектов. Выделение одного и нескольких объектов. Копирование объектов. Комбинирование объектов. Пересечение и объединение объектов. Исключение объектов. Изменение контура объектов.

Контур и заливка областей. Работа с контуром объектов. Свойства контура. Заливка объектов. Модели представления цвета RGB, CMYK.

Работа с текстом. Простой и фигурный текст. Текст вдоль кривой.

Специальные графические эффекты. Огибающая. Перспектива. Объемные объекты. Эффекты подобия и линзы. Фигурная обрезка.

Моделирование. Импорт и экспортирование изображений. Растровые изображения. Фильтры. Создание визиток. Создание буклетов. Создание календарей.

№ п/п	Тема	Количество часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1.	Назначение программы.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> - анализировать графические программы с точки зрения векторной графики; - оценивать графическую
	Понятие векторной графики. Типы файлов.	1	
	Предназначение программы	1	
	Строение окна программы.	1	

	Пользовательский интерфейс.	1	информацию с точки зрения ее вида; • определять основные элементы строения векторного редактора; • анализировать пользовательский интерфейс программного средства векторной графики по определенной схеме. <i>Практическая деятельность:</i> • выбирать и определять графические программы для работы с векторной графикой; • выбирать и загружать нужную программу; • ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, различными панелями программы; • работать с различными типами файлов.
2.	Инструменты программы.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать систему макета страницы с позиции решения конкретной задачи; • анализировать интерфейс векторного редактора с позиций исполнителя; • определять, для получения какого контура предназначен инструмент. <i>Практическая деятельность:</i> • настраивать макет страницы; • использовать инструменты программы для создания графических объектов
	Основные приемы рисования.	1	
	Инструменты рисования.	1	
	Инструмент Заливка.	1	
	Настройка макета страницы	1	
3.	Операции над объектами. Изменение формы объектов.	7	<i>Аналитическая деятельность:</i> • определять основные разновидности операций с объектами в среде векторного редактора; • реализовывать технологию выполнения конкретной ситуации с помощью векторного редактора. <i>Практическая деятельность:</i> • использовать возможности программы для различных операций с объектами; • реализовывать технологии изменения форм объектов с помощью программы векторной графики.
	Изменение формы объектов.	1	
	Выделение одного и нескольких объектов.	1	
	Копирование объектов.	1	
	Комбинирование объектов.	1	
	Пересечение и объединение объектов.	1	
	Исключение объектов.	1	
	Изменение контура объектов.	1	
4.	Контур и заливка областей.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> • выделять и определять контур и заливку объекта; • анализировать возможности
	Работа с контуром объектов.	1	
	Свойства контура.	1	
	Заливка объектов.	1	

	Модели представления цвета RGB, CMYK.	1	векторного редактора для изменения свойств объекта. <i>Практическая деятельность:</i> • выполнять основные операции для изменения контура и заливки объектов; • использовать векторный редактор для изменения к модели представления цвета в графическом файле.
5.	Работа с текстом.	3	<i>Аналитическая деятельность:</i> • Определять в конкретных ситуациях необходимость использования простого или фигурного текста; • анализировать возможности создания текста вдоль кривой. <i>Практическая деятельность:</i> • использовать векторный редактор для работы с текстом.
	Простой и фигурный текст.	2	
	Текст вдоль кривой.	1	
6.	Специальные графические эффекты.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> • определять основные графические эффекты; • анализировать условия и возможности применения графического эффекта для решения различных графических комбинаций. <i>Практическая деятельность:</i> • использовать возможности векторного графического редактора для создания специальных графических эффектов для объектов.
	Огибающая. Перспектива.	1	
	Объемные объекты.	1	
	Эффекты подобия и линзы.	1	
	Фигурная обрезка.	1	
7.	Моделирование.	7	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать пути преобразования растрового изображения в векторное, векторного в растровое; • анализировать условия и возможности применения векторного редактора для выполнения типовых заданий <i>Практическая деятельность:</i> • использовать библиотеку символов и заготовок; • применять фильтры к растровому изображению; • использовать векторный редактор для создания и редактирования информационного продукта.
	Импорт и экспорт изображений.	1	
	Растровые изображения. Фильтры.	1	
	Создание визиток.	2	
	Создание буклетов.	2	
	Создание календарей.	1	
	Резерв	1	
	Итого	34	

Планируемые результаты изучения курса

К концу 7 класса

Учащиеся научатся:

- определять особенности векторной графики;
- использовать панели инструментов;
- изменять свойства объектов из замкнутой и незамкнутой линий;
- устанавливать параметры страницы;
- изменять ориентацию и размер бумаги;
- выполнять операции с объектами;
- выполнять изменения контура объектов;
- отличать и выполнять различные типов заливок;
- отличать цветовые модели;
- использовать разновидности текста;
- размещать текст вдоль кривой;
- обрабатывать текст: перемещение, масштабирование, растягивание, сжатие, использование инструмента «форма»;
- изменять свойства эффектов;
- различать растровое и векторное изображение;
- преобразовывать растровое изображение в векторное, векторное в растровое;
- импортировать и экспортировать изображения;
- работать со встроенным script'ом;
- сохранять файлы CorelDraw;
- изменять свойства инструментов;
- создавать простейшие фигуры (многоугольники, квадраты, эллипсы, круги, звезды, спирали);
- создавать макет страницы (будущего документа) в зависимости от типа документа;
- использовать направляющие для выравнивания и точного размещения объектов;
- применять выделение объектов несколькими способами;
- получать результат, применяя логические операции над объектами;
- выполнять операции: изменять размер, скос, перемещение, зеркальное отображение, копирование;
- уметь изменять порядок наложения объектов;
- изменять контур объектов, используя «шейпер»;
- преобразовывать типы узлов;
- применять и изменять свойства контура;
- использовать различные типы заливок, применять шаблоны;
- выбирать модели цвета и применять палитры;
- вводить простой и фигурный текст и редактировать их;
- размещать текст вдоль кривой;
- применять к тексту различные типы заливок и цвет контура;
- применять эффекты;
- выбирать параметры эффектов в свитках;
- преобразовывать растровое изображение в векторное, векторное в растровое;
- использовать библиотеку символов и заготовок;
- применять фильтры к растровому изображению;
- использовать все возможности данного script'а в процессе создания календаря.

Учащиеся получают возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;

- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам векторного дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- создавать средствами графического редактора печатную продукцию.

8 класс. Мультипликация. (Модуль 3)

Введение во Flash MX. Настройки Flash MX под потребности пользователя.

Навигация при помощи Movie Explorer. Импорт, использование и оптимизация графики. Советы по использованию библиотек.

Создание выразительных текстовых эффектов. Простые преобразования текста. Альфа-прозрачность и яркость. Построение промежуточных отображений текста вдоль траектории. Текст и маскирование. Создание собственных текстовых эффектов. Файл Liberty.

Выполнение переходов. Простые переходы. Комбинированные переходы. Пространственные переходы.

Эффекты маскирования. Краткий обзор технологии маскирования. Простая маска-прожектор. Сглаживание маски для простых и сложных форм.

Анимационные технологии. Разработка сценария. Основы анимации действующего лица. Оживление созданного действующего лица. Циклическая анимация. Выражение эмоций. Анимация фоновых изображений.

Расширенные возможности Flash. Имитация видеоэффектов в среде Flash.

Создание трехмерных объектов в среде Flash. Использование звука в среде Flash. Создание фильма.

№ п/п	Тема	Количество часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1.	Введение во Flash MX.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать интерфейс Flash MX для создания анимационных роликов с позиций исполнителя; • осуществлять навигацию с использованием Movie Explorer\$ • анализировать и сопоставлять возможности встроенных библиотек программы. <i>Практическая деятельность:</i> • загружать нужную программу; • выполнять настройки программы для работы с объектами; • ориентироваться в интерфейсе программы Flash MX.
	Настройки Flash MX под потребности пользователя.	1	
	Навигация при помощи Movie Explorer.	1	
	Импорт, использование и оптимизация графики.	1	
	Советы по использованию.		
2.	Создание выразительных текстовых эффектов.	8	<i>Аналитическая деятельность:</i> • определять в конкретных

	Простые преобразования текста	1	ситуациях необходимость использования текста и текстовых эффектов; • анализировать возможности создания эффектов текста; • анализировать условия и возможности применения альфа-прозрачности и яркости с позиции пользователя; • сопоставлять возможности работы с изображением при использовании файла Liberty. <i>Практическая деятельность:</i> • использовать возможности редактора Flash MX для создания и редактирования выразительных текстовых эффектов; • использовать редактор для создания текста, маскирования.
	Альфа-прозрачность и яркость	1	
	Построение промежуточных отображений текста вдоль траектории	2	
	Текст и маскирование	2	
	Создание собственных текстовых эффектов	1	
	Файл Liberty	1	
3.	Выполнение переходов.	3	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения разного вида переходов. <i>Практическая деятельность:</i> • использовать возможности Flash MX для создания простых, комбинированных и пространственных переходов.
	Простые переходы.	1	
	Комбинированные переходы .	1	
	Пространственные переходы.	1	
4.	Эффекты маскирования	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> • определять в конкретных ситуациях необходимость использования той или иной технологии маскирования; • анализировать возможности создания маски-прожектора. <i>Практическая деятельность:</i> • использовать возможности редактора Flash MX для сглаживания маски при работе с простыми и сложными формами; • применять технологии маскирования объектов
	Краткий обзор технологии маскирования	1	
	Простая маска-прожектор	1	
	Сглаживание маски для простых и сложных форм	2	
5.	Анимационные технологии	9	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать возможности программы Flash MX с точки зрения создания анимационного сюжета; • анализировать и сопоставлять
	Разработка сценария	1	
	Основы анимации действующего лица	2	
	Оживление созданного действующего лица	2	

	Циклическая анимация	2	различные приемы создания анимации для создания анимации фоновых изображений. <i>Практическая деятельность:</i> • ориентироваться в возможностях программы по созданию анимации действующего лица; • определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации; • выполнять операции в программе для создания покадровой анимации.
	Выражение эмоций	1	
	Анимация фоновых изображений	1	
6.	Расширенные возможности Flash	5	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать соответствие контента web-сайту и его структуре; • уметь регистрировать адрес в сети Интернет для загрузки сайта на бесплатном домене с учетом предлагаемых соглашений и правил. <i>Практическая деятельность:</i> • применять программное обеспечение Flash MX для создания фильма; • применять видеозаписи для создания объектов в фильме; • организовывать индивидуальную информационную среду.
	Имитация видеозаписей в среде Flash	1	
	Создание трехмерных объектов в среде Flash	1	
	Использование звука в среде Flash.	1	
	Создание фильма.	2	
	Резерв	2	
	Итого	35	

Планируемые результаты изучения курса

К концу 8 класса

Учащиеся научатся:

- использовать основные функции импорта, оптимизации графики, текста, видеографики, звука;
- анимационным технологиям;
- использовать возможности инструментов программы для создания анимации;
- основным приложениям графических примитивов;
- работать с меню программы;
- применению технологии создания сцен;
- основам работы с timeline (временная шкала);
- использовать возможности библиотеки;
- особенностям создания анимации движения;
- особенностям создания анимации формы;
- основным приемам работы с текстом;
- технологии применения языка ActionScript.
- работать с фреймами, ключевыми фреймами;
- выполнять эффекты анимации;
- выполнять различные операции при работе с цветом;
- использовать маску при работе над анимацией;
- выполнять стандартные операции с различными видами текста;

- создавать небольшие анимационные ролики и фильмы;
- работать с расширениями *.fla, *.swf, *.gif, *.jpg и т.д.
- создавать выразительные текстовые эффекты;
- создавать фильм, используя Flash-технологии и язык ActionScript.

Учащиеся получают возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам flash-анимации;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- создавать анимационные проекты.

9 класс. Web-дизайн. (Модуль 4)

Создание gif - анимаций в программе Adobe ImageReady. Назначение и основные возможности. Создание кадра. Настройка мультипликации.

Дизайн WEB-страниц и виды сайтов. Технологические особенности WEB-дизайна. Профессиональные приемы создания страниц. Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Internet. Профессия WEB-дизайнера.

Расширение стандарта Hyper Text Markup Language (HTML). Понятие кадра-фрейма. Гипертекстовые переходы внутри и между фреймами.

Использование программных средств для создания Web-сайтов. Adobe DreamWeaver. Обзор программных средств для создания WEB-сайтов. Основы работы в DreamWeaver. Рабочее пространство редактора. Создание WEB - узлов и документов. Подготовка документов. Редактирование HTML - кода. Режимы работы объектов.

Представление о CSS Cascading Style Sheets (Таблицы Каскадных Стилей). Что есть CSS. Структура и правила. Внутренние, глобальные и связанные таблицы стилей. Свойства font, text, color, background, box. Классификация. Меры длины. Проценты меры. Цвета. Ссылки.

Создание персонального WEB-сайта. Размещение HTML-документа на сервере. Выработка контента (содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры. Создание WEB-сайта с использованием редактора DreamWeaver. Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила). Фильтры DHTML.

№ п/п	Тема	Количество часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1.	Создание gif – анимаций в программе Adobe ImageReady.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать программное обеспечение с точки зрения создания gif-анимации; • анализировать пользовательский интерфейс программного средства. <i>Практическая деятельность:</i> • ориентироваться в типовом интерфейсе;
	Назначение и основные возможности.	1	
	Создание кадра.	2	
	Настройка мультипликации.	1	

			• определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации; • выполнять операции в программе для создания покадровой анимации.
2.	Дизайн WEB-страниц и виды сайтов.	3	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать структуру web-страницы с позиции особенностей дизайна; • оценивать адекватность ресурсов сети Интернет поставленным профессиональным задачам; • рассматривать информационную составляющую web-дизайнера. <i>Практическая деятельность:</i> • ориентироваться в ресурсах сети Интернет; • моделировать структуру web-страниц.
	Технологические особенности WEB-дизайна. Профессиональные приемы создания страниц.	1	
	Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Internet.	1	
	Профессия WEB-дизайнера.	1	
3.	Расширение стандарта Hyper Text Markup Language (HTML).	3	<i>Аналитическая деятельность:</i> • узнавать кадр-фрейм; • анализировать структуру страниц с точки зрения гипертекстовых переходов внутри и между фреймами. <i>Практическая деятельность:</i> • использовать средства стандарта HTML для создания гипертекстовых переходов внутри и между фреймами.
	Понятие кадра-фрейма. Гипертекстовые переходы внутри и между фреймами.	3	
4.	Использование программных средств для создания Web-сайтов. Adobe DreamWeaver.	12	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать условия и возможности использования программного средства Adobe DreamWeaver для создания и редактирования web-сайтов; • реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью программного средства Adobe DreamWeaver. <i>Практическая деятельность:</i> • использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для создания сайта; • использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для редактирования html-кода
	Обзор программных средств для создания WEB-сайтов.	1	
	Основы работы в DreamWeaver.	4	
	Рабочее пространство редактора. Создание WEB – узлов и документов.		
	Подготовка документов.	2	
	Редактирование HTML – кода.	3	
	Режимы работы объектов.	2	
5.	Представление о CSS Cascading Style Sheets (Таблицы Каскадных Стилей).	7	<i>Аналитическая деятельность:</i> • анализировать условия и возможности использования CSS для создания и редактирования web-сайтов; • реализовывать технологию
	Что есть CSS. Структура и правила. Внутренние, глобальные и связанные	2	

	таблицы стилей.		создания конкретного web-сайта с помощью CSS. <i>Практическая деятельность:</i> - использовать CSS для создания таблицы стилей при верстке web-сайта; - использовать CSS для получения эффектов на web-страницах.
	Свойства font, text, color, background, box. Классификация.	3	
	Меры длины. Проценты меры. Цвета. Ссылки.	2	
6.	Создание персонального WEB-сайта. Размещение HTML-документа на сервере.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> - анализировать соответствие контента web-сайту и его структуре; - уметь регистрировать адрес в сети Интернет для загрузки сайта на бесплатном домене с учетом предлагаемых соглашений и правил. <i>Практическая деятельность:</i> - применять программное обеспечение Adobe DreamWeaver для создания сайта; - применять фильтры DHTML для создания эффектов на web-страницах; - соблюдать пользовательские соглашения при размещении сайта в сети Интернет.
	Выработка контента (содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры.	1	
	Создание WEB-сайта с использованием редактора DreamWeaver.	1	
	Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила).	1	
	Фильтры DHTML.	1	
	Резерв	2	
	Итого	35	

Планируемые результаты изучения курса

К концу 9 класса

Учащиеся научатся:

- осуществлять поиск информации в Internet;
- сохранить информацию в необходимом формате;
- готовить текст и иллюстрационный материал для сайта;
- осуществлять разметку страницы;
- пользоваться фреймовыми технологиями;
- использовать для создания сайта все необходимые теги;
- пользоваться средствами Web-редактора для написания страницы;
- создавать страницу, использовать гиперссылки, форматировать текст, пользоваться таблицами;
- редактировать HTML-код;
- использовать CSS для расположения элементов на web-странице;
- менять любое визуальное свойство объекта - цвет, размер, видимость и другое;
- применять фильтры для получения нужных эффектов;
- создавать динамические стили.
- создавать кадр;
- настраивать мультипликацию в кадре;
- разработать и создать WEB-сайт с использованием редактора DreamWeaver на выбранную тему;
- подготовить и опубликовать свой сайт в Internet.

Учащиеся получают возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам web-дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- разрабатывать, создавать и размещать в сети Интернет web-сайты.

В основу курса заложен объектно-информационный подход к познанию окружающего мира, который позволяет выявить общие свойства и закономерности процессов обработки, хранения и обмена информацией, уделяя, в первую очередь, внимание информационному аспекту в изучении объектов и процессов. Поэтому изучаются объекты окружающего мира, в соответствии с поставленной целью составляются их информационные описания, анализируются связи этого объекта с другими, объект рассматривается как система более простых взаимосвязанных объектов. А в результате ребенок в дальнейшем проявит умение формализации постановок задач.

Целью является получение результата, а для этого учащемуся предлагается необходимый компьютерный инструментарий и учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей.

Одной из сильнейших сторон информатики является ее интегративный характер. Это своего рода метапредмет, где можно, используя идеологию системного подхода, изучать объекты из разных предметных областей, используя для этого современные компьютерные средства и методы. При этом помимо развития системного мышления может быть достигнута не менее важная цель — закрепление знаний и умений, полученных учеником на других школьных предметах. Причем это можно организовать в результате продуктивной деятельности, где в основе лежат исследования и творчество.

Текущий контроль усвоения материала должен осуществляться путем устного/письменного опроса или практических заданий. Периодически знания и умения по пройденным темам проверяются выполнением тестовых заданий, выполнением практических работ. По окончании каждого года обучения учащийся выполняет проектную работу, которая является зачетной по конкретному курсу.

Проектные зачетные работы по курсу:

1 год обучения — разработка мини-проекта «Создаем слайд-шоу»

2 год обучения — разработка и создание проектной программы в среде КуМир;

3 год обучения — разработка дизайна и создание календаря формата А4 в векторном редакторе;

4 год обучения — разработка сценария и создание flash-мультфильма;

5 год обучения — разработка дизайна и создание web-сайта.

Итоговая аттестация учащихся проходит в форме защиты выпускной проектной работы. Выпускная проектная работа — это портфолио в виде цифрового продукта (сайта, flash-ролика, печатного издания), где собраны все значимые проектные практические работы за весь курс обучения.

Предлагаемый курс отражает точку зрения на информатику как на учебный предмет с двух позиций. С одной стороны, содержание учебного материала будет способствовать развитию интеллектуальных и творческих способностей ребенка, умению анализировать сущность объектов,

явлений и процессов, проводить их целенаправленное исследование и делать на этой основе выводы. С другой стороны, он призван обеспечить школьника необходимыми знаниями и умениями использования современного компьютерного инструментария обработки графической информации и создания Web-сайта.

По окончании обучения по данной образовательной программе, учащиеся должны уметь работать с графическими файлами в изучаемых графических программах, выполнять верстку изданий, создавать WEB-сайт.

Во время изучения курса учащимся будут предложены следующие типы заданий:

тестовые (5%);

задания по образцу (15%);

творческие (80%)

Литература

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
5. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
6. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 20013.
7. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
8. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»
9. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (metodist.lbz.ru/)
10. <http://ab-w.net> – сайт «100% самоучитель по сайтостроению»
11. <http://allmanuals.ucoz.ru> – сайт «Огромный архив мануалов и учебников»
12. <http://animashky.ru> – сайт видеоуроков анимации
13. <http://compteacher.ru> – сайт «Компьютерные видеоуроки в on-line»
14. <http://corelvideo.ru> – сайт «Сетевой образовательный центр Corel»
15. <http://denweb.ru> – сайт «Уроки HTML, CSS, Верстка, SEO»
16. <http://dweb.ru> – сайт «Дизайн Web»
17. <http://easyflash.org> – сайт «Flash обучение»
18. <http://egorch.ru> – сайт «Видеоуроки»
19. <http://egraphic.ru> – сайт «Все для дизайна. Photoshop уроки, уроки фотошоп»
20. <http://flash.demiart.ru> – сайт «Уроки Flash»
21. <http://graphic-help.ucoz.ru> – сайт «Уроки по web-дизайну»
22. <http://greentown.h1.ru> – сайт «Web-мастеру с самого начала»
23. <http://coreldrawgromov.ru> – сайт «Самоучитель в Corel Draw»
24. <http://i2r.ru> – сайт «Библиотека ресурсов интернет индустрии - I2R»
25. <http://lessonsflash.ru> – сайт «Уроки Flash»
26. <http://photoshop-master.ru> – сайт «Уроки Фотошоп»
27. <http://quicktuts.ru> – сайт «Уроки Фотошоп»
28. <http://ru.html.net> – сайт «Уроки HTML»
29. Гиз К., Холмс А. Основы Web-дизайна: вспомогательное руководство. – М.: ВИЛЬЯМС, 2012.
30. Интернет. Энциклопедия, 5-е изд. Под редакцией Мелиховой Л.Г. – С-Пб.: ПИТЕР, 2010.
31. Китинг Джоди Flash MX. Искусство создания web-сайтов. –М.: DialSoft, 2012.

32. Коцюбинский А.О., Грошев С.В. Современный самоучитель работы в сети Интернет. Быстрый старт.: Практическое пособие. –М.: ТРИУМФ, 2008.
33. Олман Р. CorelDraw 13. Полное руководство. – М.: ЭНТРОП, 2011.
34. Стразницкас М. Эффективная работа с Photoshop CS. Графика для Web. — М.: 2011.
35. Фок Б. Internet с самого начала 4-е изд. – С-Пб.: ПИТЕР, 2010.